Merlin
Knights of the Round Table

Extension du jeu de
Stefan Feld & Michael Rieneck
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans.

Votre plus grand rêve est de devenir le digne successeur du Roi Arthur ! Mais la compétition est rude et vous allez avoir du mal à rivaliser avec vos adversaires si vous ne demandez aucune aide. Il va donc vous falloir trouver des alliés parmi les Chevaliers de la Table Ronde et réussir à exploiter leurs différentes capacités au mieux. Si vous parvenez à utiliser leur pouvoir au bon moment, cela peut vous procurer certains avantages et influencer ainsi l'issue de la partie.
Les 12 chevaliers ont tous une capacité spéciale, ce qui vous permet d'élaborer de nouvelles stratégies et de tester différentes combinaisons avec plusieurs d'entre eux.

Matériel

12 Chevaliers alliés (ainsi que des tuiles associées à certains chevaliers, comme illustré ci-dessous).

• **Chevalier Tristan** - 6 tuiles Mouvement

• **Chevalier Lamorak**

• **Chevalier Galaad** - 6 tuiles Joker

• **Chevalier Bohort** - 3 tuiles Portail

• **Chevalier Gauvain** - 3 tuiles Mouvement spécial

• **Chevalier Lancelot** - 1 pion Shérif

• **Chevalier Gaheris** - 2 tuiles Manoir

• **Chevalier Perceval** - 8 tuiles Changement de couleur

• **Chevalier Gareth** - 6 tuiles Défense

• **Chevalier Geraint** - 5 tuiles Allié

• **Chevalier Bédivère** - 6 tuiles Echange de cartes

• **Chevalier Kay** - 2 tuiles Influence

Changements lors de la mise en place

Triez les Chevaliers en fonction de leurs versos (A ou B) et formez deux piles différentes.

Versos

Donnez la pile A au premier joueur et la pile B au dernier joueur en suivant l'ordre de jeu. Les deux joueurs choisissent un des chevaliers et le placent face visible devant eux. Puis le premier joueur passe la pile A au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et le dernier joueur passe la pile B au joueur suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les joueurs choisissent de nouveau un chevalier et le placent devant eux, et ainsi de suite. Continuez cette opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient deux chevaliers posés devant eux. Replacez ensuite les chevaliers restants dans la boite de jeu, ils ne seront pas utilisés pendant la partie.

Variante: Pour une mise en place plus rapide, donnez aléatoirement à chaque joueur un chevalier de la pile A et un chevalier de la pile B. Nous vous recommandons d'utiliser cette variante lors de votre première partie avec cette extension, afin de vous familiariser avec les différents chevaliers.

Chaque joueur prend ensuite les tuiles associées à ses deux chevaliers et les place sur les chevaliers en question devant lui (voir section Matériel).

Changements pendant la partie

Chaque Chevalier possède une capacité spéciale que vous pouvez utiliser à différents moments de la partie. Ces capacités sont expliquées en détails ci-dessous:

Chevalier Tristan

Vous pouvez utiliser une de vos tuiles Mouvement afin d'augmenter ou de diminuer le résultat **d'un de vos dés** d'un ou de deux (cela ne peut s'appliquer qu'à un des dés Joueur de votre couleur et pas à votre dé blanc Merlin ou à votre dé noir Arthur). Vous ne pouvez jamais obtenir un résultat supérieur à 6 ou inférieur à 1 de cette façon.

Replacez ensuite la tuile Mouvement dans la boite de jeu. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Mouvement, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce chevalier.

Chevalier Galaad

A chaque fois que vous récupérez un bouclier, un drapeau ou un matériau d'une des provinces, vous pouvez choisir d'utiliser une tuile Joker afin d'également récupérer un bouclier, un drapeau ou un matériau de n'importe quelle autre province.

Note: Si vous récupérez un bouclier dans une province, vous ne pouvez utiliser votre tuile Joker que pour récupérer un bouclier dans une autre province. Il en va de même pour les drapeaux et les matériaux.

Replacez ensuite la tuile Joker dans la boite de jeu. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Joker, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce chevalier.

Chevalier Lamorak

Lorsque vous effectuez l'action d'une case Province (voir illustration) ou l'action d'une case d'Influence Serviteur, vous pouvez utiliser un de vos serviteurs qui se trouve déjà dans une des provinces pour effectuer de nouveau une action dans la même province, sans avoir à le changer de place entre les deux. Cela signifie que votre serviteur n'a pas besoin d'être déplacé à partir de votre plateau personnel ou à partir d'une autre des cinq provinces pour effectuer son action dans la province choisie. Cette capacité est active pendant toute la partie.

Chevalier Bohort

Vous pouvez utiliser une de vos tuiles Portail afin de ne pas tenir compte du résultat d'un de vos dés et de déplacer votre chevalier sur n'importe quelle case Province du plateau afin d'y effectuer l'action correspondante (cela ne peut s'appliquer qu'à un des dés Joueur de votre couleur et pas à votre dé blanc Merlin ou à votre dé noir Arthur).

Replacez ensuite la tuile Portail dans la boite de jeu. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Portail, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce chevalier.

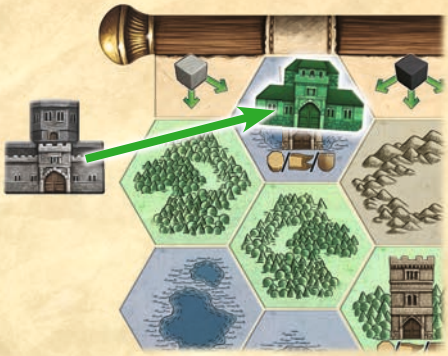
Chevalier Gauvain

Vous pouvez utiliser une de vos tuiles Mouvement spécial afin de changer le résultat de votre dé blanc Merlin ou de votre dé noir Arthur et de placer le dé en question sur la face de votre choix.

Replacez ensuite la tuile Mouvement spécial dans la boite de jeu. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Mouvement spécial, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce chevalier.

Chevalier Gaheris

Lorsque vous construisez un manoir dans le Domaine, vous pouvez placer une de vos tuiles Manoir sous le manoir en question. Si vous construisez ce manoir sur une tuile Terrain avec une tour, votre bonus est doublé et vous pouvez prendre un bouclier ou un drapeau dans deux provinces différentes, ou encore placer un de vos compteurs d'influence dans deux provinces différentes.



Lorsque vous évaluez le domaine lors des différents décomptes, une tuile Manoir compte comme un manoir supplémentaire de votre couleur.

Une fois que vous avez placé vos 2 tuiles Manoir, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce chevalier.

Modifications avec l'extension Arthur: Un manoir placé sur une tuile Manoir ne peut jamais être retiré et remplacé par le manoir d'un autre joueur. De plus, un manoir placé sur une tuile Manoir reste en jeu à la fin des différentes phases de score, et ce même si vous possédez plusieurs manoirs sur le même territoire.

Chevalier Perceval

Lorsque vous validez une de vos cartes Quête, vous pouvez défausser une de vos tuiles Changement de couleur afin de modifier la couleur d'un des éléments requis par cette carte. Par exemple, si la carte Quête nécessite un bouclier marron, vous pouvez vous servir d'une tuile Changement de couleur afin de modifier la couleur du bouclier requis et donc utiliser un bouclier de n'importe quelle autre couleur à la place.

Vous ne pouvez défausser qu'une seule tuile Changement de couleur par carte Quête. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Changement de couleur, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce chevalier.

Chevalier Bédivère

Lors de la mise en place, piochez 2 cartes Quête supplémentaires de façon à avoir 6 cartes Quête en main au lieu de 4, et ce pendant toute la partie.

Vous pouvez utiliser une tuile Echange de cartes afin d'échanger une des cartes Quête de votre main contre une de celles disponibles faces visibles.

Replacez ensuite la tuile Echange de cartes dans la boite de jeu. Une fois que vous avez utilisé toutes vos tuiles Echange de cartes, vous ne pouvez plus vous servir de la capacité de ce chevalier.

Chevalier Lancelot

Lors de la mise en place, placez le pion Shérif sur la même province que celle de départ de votre chevalier.

Pendant toute la partie, à chaque fois que vous placez un de vos serviteurs sur cette province, vous effectuez l'action de ce serviteur deux fois de suite. Vous pouvez ainsi gagner 2 matériaux, 2 boucliers, 2 drapeaux ou encore placer 2 compteurs d'influence.

Chevalier Gareth

Lorsque vous repoussez un traitre associé à certaine couleur de bouclier pour la première fois, placez la tuile Défense de la couleur correspondante sur ce chevalier. Vous gagnez ensuite immédiatement 1 PV (vous gagnez 1 PV à chaque fois que vous placez une nouvelle tuile Défense sur le chevalier).

A la fin de la partie, vous gagnez des points de victoire supplémentaires en fonction du nombre de tuiles Défense placées sur le chevalier Gareth:

Nombre de tuiles Défense :					
1	2	3	4	5	6
Points de victoire :					
1	3	5	7	9	12

Chevalier Geraint

Lorsque vous gagnez des points de victoire pour la première fois grâce à une des différentes cases Points de victoire de la piste d'action, placez la tuile Allié qui correspond à cette case sur ce chevalier. Vous gagnez ensuite immédiatement 1 PV (vous gagnez 1 PV à chaque fois que vous posez une nouvelle tuile Allié sur le chevalier).

A la fin de la partie, vous gagnez des points de victoire supplémentaires en fonction du nombre de tuiles Allié placées sur le chevalier Gareth:

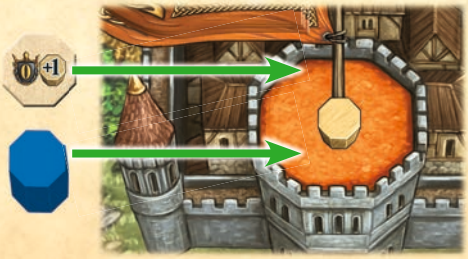
Nombre de tuiles Allié :				
1	2	3	4	5
Points de victoire:				
1	3	5	7	10

Note: Il n'y a que 4 cases Points de victoire différentes sur la piste d'action du jeu de base, ce qui ne vous permet de placer qu'un maximum de 4 tuiles Allié sur le chevalier. En revanche, si vous jouez avec l'extension Arthur, il y a 5 cases Points de victoire différentes, ce qui vous donne la possibilité de placer une tuile supplémentaire sur le chevalier.

Chevalier Kay

A chaque fois que vous placez un de vos compteurs d'influence dans une province, vous pouvez également y poser une de vos tuiles Influence. Vous ne récupérez ces tuiles qu'à la fin de la phase de score suivante.

Lors des phases de score, chaque tuile Influence compte comme un compteur d'influence supplémentaire de votre couleur. Elles ne sont cependant pas prises en compte pour calculer le total de points de victoire que rapporte chaque province. En d'autres termes, les tuiles Influence vous aident à obtenir des majorités, mais elles ne vous rapportent aucun point de victoire.



QUEEN GAMES est. 1989
© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.